任天堂 ファミリーコンピュータ™

FAMICOM FAMILY

キャッスルクエスト

取扱説明書



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

HFC-V4

ゲームを始める前に…

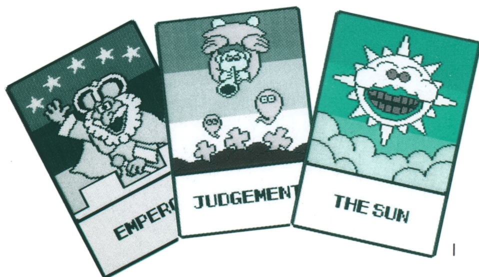
このたびは、ハドソンのファミリーコンピュータ・シリーズ「キャッスルクエスト（ＨＦＣ－Ｖ４）」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。ご使用前に、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管およびショックをさけてください。また絶対に分解しないでください。
2. 端子部に手をふれたり、水にぬらすなどよごさないでください。
3. シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。
4. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。
5. 長時間ゲームをする時、健康のため約１時間ごとに10分～20分の小休止をしてください。
6. ご使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

キャッスルクエスト

目次



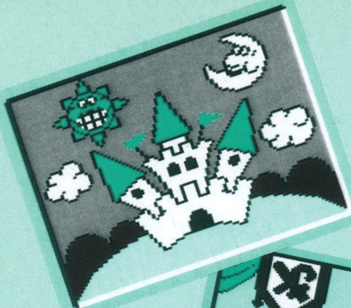
ジョカリアーナ物語（ものがたり）

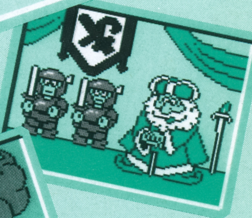
むかしむかし、あるところに
ジョカリアーナ王国（おうこく）という国（くに）がありました。ジョカリアーナは平和（へいわ）で、人々（ひとびと）の暮らしも豊（ゆた）かでした。また、その国（くに）を治（おさ）めるキングジョカラは勇敢（ゆうかん）で、国民（こくみん）の尊敬（そんけい）を集（あつ）めていました。

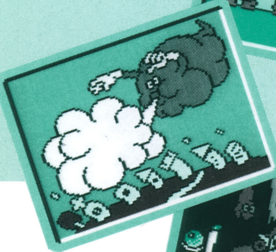
そんなキングジョカラにも悩（なや）みがありました。それは、もう１ヵ月（げつ）も続（つづ）いている嵐（あらし）のことです。

困（こま）りはてたキングは、町（まち）で評判（ひょうばん）のタロットおばばに占（うらな）ってもらうことにしました。

――どうだね？　おばば。
――うーむ、悪（わる）い相（そう）が出（で）ておる。
　この国（くに）に伝（つた）わる魔王（まおう）ガンティと24人（にん）のキングを倒（たお）さないかぎり嵐（あらし）は去（さ）らない。
――魔王（まおう）ガンティ？









このゲームの目的は？

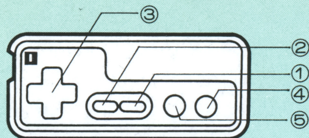
将棋やチェスのように、交互に一手ずつ駒を動かし、相手のキングを倒せば勝ちだ。マジックやトランプルーレットで運も加わるから、いくら将棋やチェスが強くても必ず勝てるとは限らないのだ。

クエストモードでは24人のキングの城を滅ぼし、最後に魔王ガンティを倒さなければゲームは終らない。

ジョカリアーナ王国に平和をもたらすのは、キミだ！



コントローラーの操作方法



①スタートボタン

ゲームを開始するときや、エディット終了時に使う。

②セレクトボタン

エディットモードでキャラクターを表示する。

③✚ボタン

各種の選択や、カーソルの移動に使う。

④Aボタン

✚ボタンで選んだコマンドを実行するときや、バトル中のトランプの停止に使う。また、カーソルを駒に重ねてから押すと、その駒の移動できる場所を示す。

⑤Bボタン

✚ボタンで選んだコマンドをキャンセルするときや、エディット中のキャラクターのコピーに使う。また、カーソルを駒に重ねてから押すと、その駒の能力や状態が表示される。

レベルに合わせていろいろ

さぁ、ゲームスタート。でも、その前に

パワーを入れてタイトル画面が出たら、すぐスタートボタンを押さないでデモ画面を見てみよう。ゲームのストーリーや、遊び方を教えてくれる。

マニュアルモード（遊び方のお助け解説）

「キャラクターについて」と、「あそびかたについて」を教えてくれる。
「キャラクターについて」は、まず知りたいキャラクターをカーソルで選び、つぎに特徴、動き、魔法のコマンドを選ぼう。「あそびかたについて」は、簡単なルールを説明してくれる。ゲームを始めるときは、「ゲームにもどる」のコマンドにカーソルを合わせてAボタンで決定する。



な遊び方ができる

クエストモード（魔王ガンティを倒せ！）

コンピュータと対戦する、１人用のゲームモード。コンピュータにハンデがついているのを考慮して、不利な戦力でいかに戦うかが、ポイントとなる。

初めての人は「はじめから」を選び、名前を入れる。先攻後攻決めのトランプルーレットでスタートだ。

ゲームオーバーになったときは、電源を切らなければ何度でもチャレンジできるが、一度やめる場合はゲームオーバーのときに出る「あいことば」を記録しておこう。再開するときに「あいことば」を入れると、その城からスタートできる。

セレクトモード（好きな城を選んで遊ぼう）

１人でも２人でも遊べるモード。駒の種類や配置が敵も味方も同じだから、初心者がコンピュータとゲームするのにも適している。

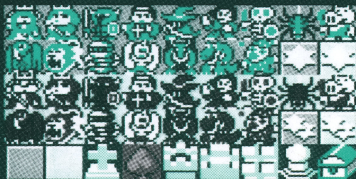
「コンピュータとあそぶ」か「２人であそぶ」かを決め、✚ボタンを左右に動かして城の形を選び、Ａボタンで決定しよう。

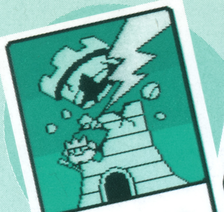
エディットモード（初心者から上級者まで）

1人でも2人でも遊べるモード。城を選ぶところまではセレクトモードと同じだが、キャラクターの配置や、城のレイアウトまで自由に変えることができる。コンピュータ相手や友だちどうしでも、思いきり戦力に差をつけたハンディキャップ戦が楽しめる。

まず、セレクトモードと同じように城を選んだら、好きなキャラクターを配置しよう。✚ボタンでカーソル指定した場所のキャラクターをBボタンでコピーでき、✚ボタンでカーソルを置きたい位置に移動させ、Aボタンで決定する。

その面に存在しないキャラクターを配置したいときは、セレクトボタンで全キャラクターを表示









させる。置きたいキャラクターが決まったら、✚ボタンでカーソルをそのキャラクターに移動し、Ａボタンで選び出そう。✚ボタンでそのキャラクターを置く位置を決めたら、Ａボタンで配置を決定する。

エディットが完了したら、スタートボタンでプレイできる。

エディットモードで作った画面は１回だけで、コンティニューはまったくできない。ゲームオーバーになったら終りである。

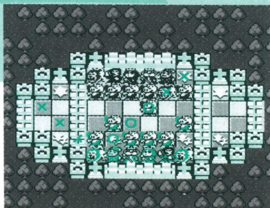
ゲームルールについて

1ターンについて

なにかを行なったときはすべて1ターンとする。移動して戦闘したときや、魔法を使ったときだけでなく、ただ移動しただけのときや、死者を召喚したときも1ターンと数える。しかし、敵から攻めてこられて戦闘した場合は、1ターンとは数えない。お互い1ターンずつ交代で行動をおこすのだ。

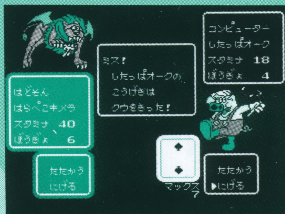
移動

交互に一手ずつ持ち駒を動かせる。移動させたい駒にカーソルを合わせて、Aボタンを押せば、その駒の移動できる範囲が示される。味方の駒がいるところへの移動や、通過しての移動はできない。敵の駒への移動は、攻撃をしかけたことになり、戦闘が始まる。



バトル

敵の駒と自分の駒が重なると、バトル画面になる。Aボタンで交互にトランプを止め、その数が相手の防御の数を超えるとダメージを与える。相手のスタミナがなくなれば勝ち。攻撃をしかけた側は、トランプの数が1加算されるので有利だ。



逃げる

あぶなくなってきたら、その駒が移動できる場所で、いまの位置よりも後方があいていれば、逃げることができる。キングだけは横にも逃げられる。いつも確実に逃げられるとはかぎらないが、逃げれば逃げるほど、逃げやすくなってくる。しかし、逃げることができなかった場合は、トランプの目が1減る。

墓

戦って倒されると、味方陣地の後方に墓ができる。墓の数が増えてきて、盤面の端に1列並ぶと、墓が盤面中央に向かってせりあがり、盤面が狭められる。この現象によって、各駒の位置が移動するため、移動場所がないと圧殺され、倒された戦士と同様に、味方陣地の後方に墓ができる。盤が狭くなったためのピンチもあるから、逃げるのも大切な戦略だ。

死者の召喚

魔法で倒された駒は、その位置のまま棺桶になり、倒した側の所有物となる。棺桶はその所有者のターンのときに召喚ができるが、棺桶が新しいものほど召喚の成功率が高くなる。召喚に失敗したり、古くなって腐ってしまった棺桶はコナゴナに飛び散って、バトルで倒されたときと同様、所有者の陣地の後方で墓になる。棺桶は上を通過して移動が可能だ。



出世

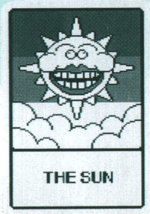
駒が移動して、相手の陣地内の星印のあるゾーンに到達すると、その駒は出世し、名前が変わり、魔法のレベルやスタミナもアップする。マジックポイントやスタミナも完全に回復するのだ。ただし、キングとクイーンに限っては、回復のみ。

三すくみ

各駒には、○○には強いが△△には弱いというように、それぞれカモと苦手がある。どの駒にはどれが有効かを考えて攻撃しよう。



1日



30ターンが終了すると夜がくる。その翌朝になると、すべての駒の消耗されていたスタミナやマジックポイントが全回復する。ターンの始めに夜まで何ターンと表示が出る。

魔法を効果的に使おう

移動させると、攻撃や回復の魔法をかけることができる駒もある。各魔法はマジックポイントを1消費する。

攻撃魔法

直接戦わなくても、離れた位置から攻撃できる。味方にはダメージはないので、安心して使えるが、必ず効くとは限らない。魔法によってもかかりにくいものと、かかりやすいものがあるのだ。

グラック系——炎で周囲を焼きつくす魔法
グラック、エングラック、バイラック、ガンディバイラ

スカルム系——前方に火の玉を投げつける魔法
スカルム、デスカルム、アルフデスカルム

ネスパル系——前方に電撃を放つ魔法
ネスパル、エリネスパ

コーディル——横1列を吹雪に巻き込む魔法

ヘルフレイム——前方を炎で焼きつくす魔法

ブリザードブレス——上下左右に吹雪を巻き起こす魔法



回復魔法

戦いが続いて戦士のダメージが大きくなってきたら、回復魔法を使おう。味方にかけるので必ず効くのだ。回復魔法を使える駒が動けなければ役に立たないので、それらの駒の動きを封じ込めないように注意しよう。

リスカ系——周囲にいる味方のスタミナを回復させる魔法
リスカ、ハワリスカ、ハワジャン
ハイトハワジャン

リドン系——前方にいる味方にいやしのミタマを投げつける魔法
リドン、パリドン、ロマパリドン

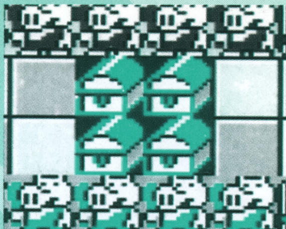
その他の魔法

攻撃でも回復でもない、特殊な魔法だ。使い方によっては他の魔法よりも、効果的な場合がある。

タイト系——周囲の敵のマジックを奪う魔法
タイト、ノモタイト

シゼスカ——目の前の敵を即死させる魔法

宝箱



なにが飛び出すかわからないドッキリ宝箱。いつも力になってくれるとばかりは限らない。

絵カード

J、Q、K

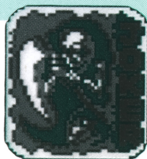






バトル中のトランプルーレットで、J（ジャック）、Q（クイーン）、K（キング）が出たら、絵札スペシャルだ。続けて攻撃をかけることができる。

ジョーカー



一撃必殺の最強カードだ。相手をこの1枚で倒すことができる。このカードは、持っている駒と持たない駒がある。キングには効かないことも……。

勇者たちは敵と共通!?

ジョカリアーナのはつらつキングこと、キングジョカラのために戦ってくれる戦士たちは、なんと、魔王ガンティの戦士たちと同じなのだ。敵の戦士たちを魔法で味方にすることも可能だから、できる限り戦力を知っておこう。

はつらつキング



- スタミナ 50 ●マジック 0
- 防御 6 ●パワー 8—14
- 魔法のかかりにくさ 6
- ジョーカー あり

ジョカリアーナ王国のキング。魔法は使えないが、力は強い。

おてんばクイーン



- スタミナ 50 ●マジック 8
- 防御 5 ●パワー 6—10
- 魔法のかかりにくさ 5
- ジョーカー なし

回復魔法が使えて、とっても頼りになる。逃げるのもうまい?

しんまいせんし



- ●スタミナ 60 ●マジック 0
- ●防御 4 ●パワー 10―18
- ●魔法のかかりにくさ 4
- ●ジョーカー なし
- ●出世 ベテランせんし

すちゃらかボウズ



- ●スタミナ 40 ●マジック 5
- ●防御 5 ●パワー 6―10
- ●魔法のかかりにくさ 5
- ●ジョーカー なし
- ●出世 インテリそうりょ

いかすマジシャン



- ●スタミナ 30 ●マジック 5
- ●防御 3 ●パワー 4―6
- ●魔法のかかりにくさ 6
- ●ジョーカー なし
- ●出世 ドッキリまどうし

ずっこけカラテカ



- ●スタミナ 30 ●マジック 0
- ●防御 7 ●パワー 10―18
- ●魔法のかかりにくさ 3
- ●ジョーカー あり
- ●出世 ハッスルからてか

スーダラがいこつ



●スタミナ 50 ●マジック 3
●防御 5 ●パワー 6—10
●魔法のかかりにくさ 4
●ジョーカー なし
●出世 モーレツがいこつ

ルンペンぐも



●スタミナ 40 ●マジック 0
●防御 4 ●パワー 11—19
●魔法のかかりにくさ 3
●ジョーカー なし
●出世 ブルジョアぐも

したっぱオーク



●スタミナ 60 ●マジック 0
●防御 4 ●パワー 12—22
●魔法のかかりにくさ 2
●ジョーカー なし
●出世 オークおやぶん

おセンチイーグル



●スタミナ 30 ●マジック 3
●防御 7 ●パワー 6—10
●魔法のかかりにくさ 5
●ジョーカー なし
●出世 ワンパクコンドル

はらぺこキメラ



- スタミナ 40　●マジック　3
- 防御　6　●パワー　7—13
- 魔法のかかりにくさ　5
- ジョーカー　なし
- 出世　まんぷくキメラ

ぐうたらマミー



- スタミナ 50　●マジック　3
- 防御　5　●パワー　10—18
- 魔法のかかりにくさ　4
- ジョーカー　なし
- 出世　はりきりマミー

ピンボケきょじん



- スタミナ 80　●マジック　0
- 防御　3　●パワー　14—26
- 魔法のかかりにくさ　2
- ジョーカー　あり
- 出世　かいりききょじん

きどりやデーモン



- スタミナ 50　●マジック　3
- 防御　5　●パワー　8—14
- 魔法のかかりにくさ　5
- ジョーカー　あり
- 出世　うぬぼれデーモン

ねっけつドラゴン



- ●スタミナ 70 ●マジック 4
- ●防御(ぼうぎょ) 4 ●パワー 10—18
- ●魔法(まほう)のかかりにくさ 3
- ●ジョーカー なし
- ●出世(しゅっせ) れいけつドラゴン

ほらふきジョー



- ●スタミナ 30 ●マジック 4
- ●防御(ぼうぎょ) 3 ●パワー 6—10
- ●魔法(まほう)のかかりにくさ 11
- ●ジョーカー あり
- ●出世(しゅっせ) ぼけなすポール

魔王(まおう)ガンティと24人(にん)のキングたち

ファミリー コンピュータ・ファミコン™は、任天堂の商標です。





HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡